对象系统——Character创建：

1. 对象类型：

1）：基类：

GameCharacter（继承Character）：属于与UE4之间的封装，主要处理外观、动作、碰撞等功能。

ServerCharacter（继承GameCharacter）：服务器entity对应的客户端Character基类。

2）：继承ServerCharacter：

玩家、NPC、怪物、陷阱、场景物件等。

3）：纯客户端Character继承GameCharacter：选择角色关卡中的模型、StoryCharacter等。

2、状态：未创建、已创建